

重層するイメージ、時間

—Layering Images, Time—

令和 2 年度課程博士学位論文 東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程 美術専攻油画領域

増田 将大

目次

序 章

フィクションとリアルから	1
第 1 章 重層	4
第 1 節 現実には重なる虚構	4
第 2 節 撮影と投影、積層するイメージ	9
第 3 節 映画フィルムをヒントとした手法	15
第 2 章 時間	19
第 1 節 並存する過去と現在	19
第 2 節 空間と時間	25
第 3 章 提出作品「Scattered time」- スポットライト理論	30
第 1 節 時間は流れているのではない。	30
第 2 節 スポットライト理論	35
第 3 節 提出作品「Scattered time」	42
終章	49
参考文献一覧、図版引用文献一覧	51

序章 フィクションとリアルから

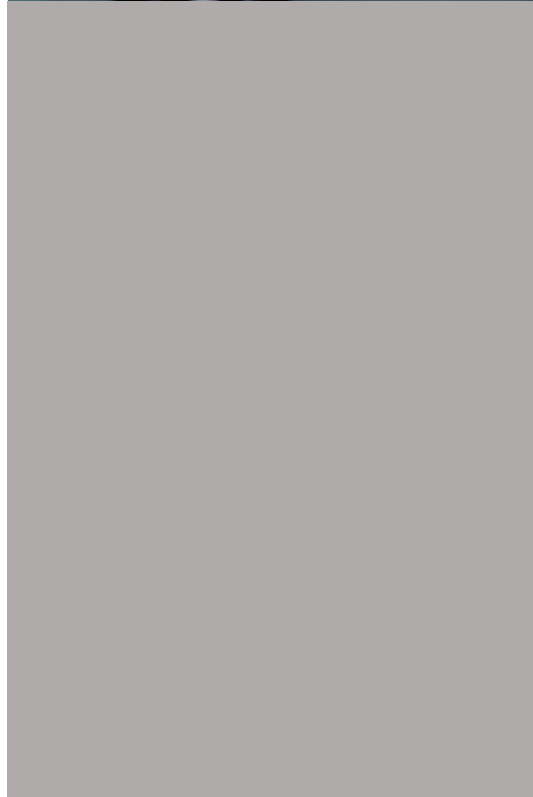


図1「ロボコップ」(原題: RoboCop - 1987 年)

私は幼少期に、両親の影響で 1970 年代 ～ 80 年代を中心とするアメリカの SF 映画や、ホラー映画などをよく目にしていた。そして漠然とそれらが虚構の話でありながらも、それらを考えて作った人間がいて、鑑賞した人間の頭にその物語が確かに記憶され、多くの人に認識されることが、まるで現実の世界にその虚構の世界が重層して存在しているように思えた。その当時目にしていた映画は、「ロボコップ」(原題: RoboCop - 1987 年、図 1)や「13 日の金曜日」(原題: FRIDAY THE 13TH、1980 年)、「スター・ウォーズ エピソード 4/新たなる希望」(原題: Star Wars: Episode IV A New Hope、1977 年)、「マッドマックス」(原題: Mad Max、1979 年)、「エイリアン」(原題: Alien、1979 年)など、とても現実味のあるものとは言えない、いわ

ゆるフィクション性の高い作品ばかりであったが、子供心には妙にリアリティがあった。今思えばそれは、CG(コンピューターグラフィックス)が普及する前の映像時代特有の、模型や特殊造形を使用した生々しい表現が、そのリアリティを感じさせたのではないかと思う。

当時のその体験が関係したのかは分からないが、事故現場をモチーフにした作品を制作したことがある。交通事故の跡地に置かれた供物に着目し、その周囲の風景も含めてモチーフとして制作した。そこには田舎の何気ない田園風景が広がっていたが、供物の存在に気づいたとき、現在見ている風景と、過去に起きたであろう陰惨な事故のイメージが想像で重なった。そこにはまるで、現在と過去が同時に存在しているように思えた。

我々が生きているこの時間には、過去も未来も存在し、手がかりとなる物事をきっかけに、それを認知したり想像することが出来るのではないか、と考えた。

実像とは、虚像とは何か。リアルとフィクションとは？ 現在も作品をつくる中で、私は問い続けている。

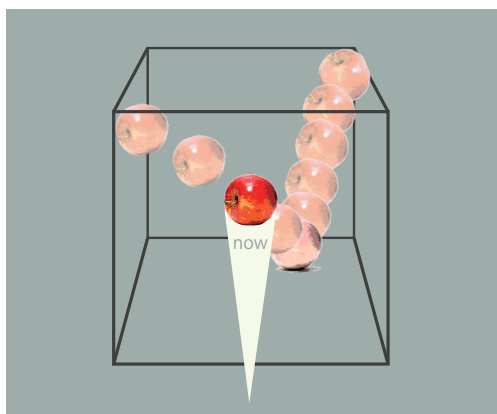


図2 「スポットライト理論」筆者作成

本論文ではこの問いと、時間に関して私が作品制作の中で考えることについて、時空間理論の一つである「スポットライト理論」(図2)を参考に述べていく。スポットライト理論によれば、時間は「過去」「現在」「未来」が一つの軸の上に地続きに存在しているのではなく、四次元のキューブ状の宇宙に「過去」「現在」「未来」の

全ての瞬間が散在しており、それぞれの瞬間にスポットライトが当たるように認知された瞬間が、「現在」になるという。これは、私が考える「時間の視覚化」にとって、重要なアプローチとなる理論だ。また、私の作品制作の中では、「現在」を「実像」、それ以外の「過去や未来」は「虚像」と捉えている。この実像と虚像を作品上で表出させる手法についても、本文で言及する。

第1章「重層」では、私の作品制作のなかでも重要なキーワードでもある「重層」について述べる。ここで言う重層とは、現実（私にとっての現実）に覆いかぶさるように虚構が存在すると捉え、それを模すように行われる筆者の作品制作のプロセスを解説し、そのような作品制作に至るまでの経緯を、過去の作品制作も含めて述べる。

第2章「時間」では、これまで時間はどのように捉えられてきたのか、そして私が疑問に考えている時間の通念への問題提示を行う。ここでは、「時間」をテーマに作品を作っている過去の作家の作品を参照し、作品への私のアプローチについて解説する。

第3章「提出作品「Scattered time」-スポットライト理論」では、同理論に焦点をあて、そこで述べられている時間についての考察を解説する。一般的な3つの時空間理論では、それぞれ時間の捉え方に違いがあるが、このスポットライト理論¹が、私の考える時間の視覚化に有効であるため、私の作品とスポットライト理論の共通点について解説する。

終章では、序章で述べた「リアルとフィクション」とは何なのか、それに付随した時間についての考察を本文を通して結論づけ、今後の制作の展望について述べる。

¹ 「スポットライト理論」 マサチューセッツ工科大学 ブラッドフォード・スコウ博士の提唱する理論。

第1章 重層

第1節 現実と重なる虚構

プロジェクションのドローイング

我々の生活している（認識している）世界や時間には、普段は見えない別の世界と時間が、近くに並走するように存在しているのではないかと私は考えている。そしてその二つの関わりを視認出来るようにする方法は無いかを、模索していくことにした。



図3「キャリアと自室のドローイングI-2011」1976年



図4「シャイニングと自室のドローイングI-2011」1980年

図3,4の二つの写真は、自身の生活空間に、ある映画のワンシーンをそれぞれ投影したドローイングである。投影した映画は、「キャリー」(原題: Carrie、1976年)、「シャイニング」(原題: The Shining、1980年)などのホラー映画である。これらの映画は、突飛な世界設定がされているわけではなく、またいわゆるゴーストやモンスターといった非日常的な恐怖の存在が、すでに映像内で視覚化されたものでもない。登場人物の生活描写や舞台となる街や環境が、ある程度の現実味のある設定で描かれている。そして主人公が、元々の平穏な生活から徐々に不穏な空気を漂わせ、狂気的な状態に至るまでの変化とそこでの心理的な恐怖を、湿度の高い空気感で描いている。このドローイングでは、“自室”と“映画のワンシーン”という二つの全く別の世界を、一つの空間上に重ねようと試みている。別の世界、別の時間が、切り貼りのように空間に入り組んだ状態を作りたいと考えた。投影された映像は、実在する壁や梁や家具などをなぞって変形し、複雑な矩形となって映し出される。実像も虚像も、四角い映像的画面ではなく、不規則なパズルのピースのように歪つに入り組み、手前も奥も認識しにくい不確かな状況として、二つの境界が曖昧なものになっていった。

このプロジェクションのドローイングを元に制作した作品がある(図5)。これも、映画「シャイニング」(原題: The Shining、1980年)のワンシーンを使用したものだ。この作品の数ある印象深いシーンの中でも、最もインパクトのあるカットを、自室の浴室に投影した。ジャック・ニコルソンが斧でドアを破ってこちら側を覗き込んでくる、その禍々しい表情が湯船や蛇口に投影され、ズレと歪みを含んだ不気味なイメージとなっている。そうして生まれたイメージを、アクリル絵具を使ってキャンバスに描いたのだが、この作品制作の際、絵筆でイメージを描くことに違和感を覚えた。「二つの全く別の世界を一つの空間上に重ねる」という行為を見せるためには、絵具と筆を使って描くときに生まれる筆致や絵具の厚みが、ノイズに感じられたからだ。この作品を制作するには、絵筆を使った描き方は適切ではないと感じた。そのためもっと別の、よりコンセプトとテーマへの効果的な制作方法が必要と考えた。

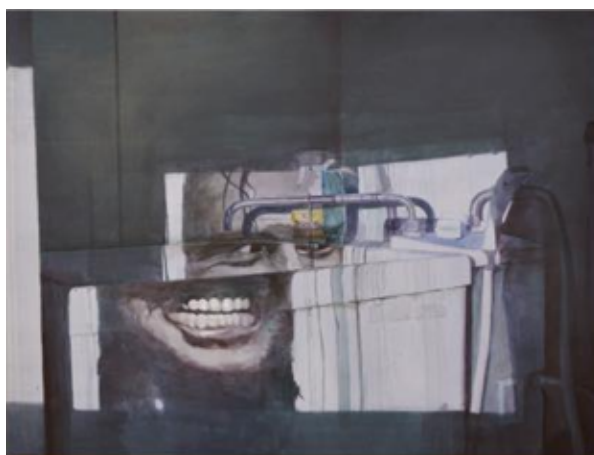


図5「シャイニングと自室#1-2011」1976年

ダブルイメージの手法

前述したプロジェクションによる手法では、実在の景色に、意図的にフィクションの映像を重ねることになる。あるイメージを、あるイメージに重ね合わせて表現するダブルイメージ手法に近い見せ方である。

サルバトール・ダリ（1904～1989年、図6）の代表作の一つ「記憶の固執」（図7）に描かれた「溶けている時計」は、ダリによれば、キッチンで妻のガラが食べていたカマンベールチーズが溶けていく状態を見て、インスピレーションを得たという。この絵が描かれる前年に、ダリは自身の芸術創造の基盤となる表現「偏執狂的批判的方法」を確立させた。「偏執狂的批判的方法」とは、“あるモノがあるモノにダブルって見える”状態を視覚化した表現である。ダリは、「進行する時間」と「溶けていくカマンベールチーズ」が同じように見えたという。

また美術批評家たちが指摘しているのが、「記憶の固執」は時空の歪みを表現しているという点である。ダリは、アインシュタインの「一般相対性理論」を作品に取り入れていると、多くの批評家に指摘されている。



図6 サルバトール・ダリ(1904–1989年)

美術史家ドーン・エイズによれば、「記憶の固執」は時空のひずみを象徴しており、停止した状態のさまざまな時間（現在の時間、過去の時間）を同時に描いているという。画面には時計が3つあり、しかし、3つの時計の時間は異なっている。つまり絵の中の世界は、現在の記憶と過去の記憶が入り乱れた夢の時間の状態、無時間を表現しているという。このような批評が出てきたのは、おそらくダリがシュルレアリスム運動に参加しており、シュルレアリスム理論が根底にあったためだろう。

しかしながら、1985年にフィゲラスのダリ美術館で開かれた会議で、物理学者のイリヤ・プリゴジンが実際にダリに聞いたところ、ダリ自身は相対性理論には影響を受けておらず、あくまでカマンベールチーズが溶けていく様子を見て閃いた絵だと答えた。「異なる世界は確かに存在する、それらはこの地球上に存在するのだ」²。ダリについてプリゴジンは、次のように語る。

アインシュタインは時間に方向性はなく、過去と未来を同じものとした。つまり時間は幻想である。しかし、溶けるチーズは違う。過去と未来の姿が異なる。物体は過去から未来へ一方向に変化する。植物や動物はもちろん、無生物さえも姿を変える。ダリはそのことを作品の中で表現したのだ。“時間こそ現実である”という考えには私もまったく賛成だ³。

² スシ・マルケス監督「ダリ-科学を追い求めた生涯」(ナウオンメディア(株)制作 2004年)に収録されたダリの言葉。

³ スシ・マルケス監督「ダリ-科学を追い求めた生涯」(ナウオンメディア(株)制作 2004年)に収録されたプリゴジンの言葉。



図7 サルバトール・ダリ「記憶の固執」 油彩、カンバス 24×33 cm 1931年

ダリが実際そのように意図していたかはダリのみが知るところだが、ダブルイメージ手法を確立させたダリ作品でも、二つのイメージを重ねた表現は「現在の時間、過去の時間」を表していると読み取れる。つまり時間の表出が目的の私の制作でも、このダブルイメージ手法の表現になったことは自然な流れだったはずだ。しかし前述のように、実像と映画投影のダブルイメージを撮影したものを、絵筆で描くのは適さないと感じたことで、私は新たな制作手段をさぐる必要があった。筆致などの手作業感が無く、絵具が混ざり合って画面の色彩をつくるのではなく、重層しながら色彩とイメージを再現できる素材が理想であった。

そこで行き着いたのが、シルクスクリーン技法である。シルクスクリーン技法は、スクリーンプリントとも呼ばれ、孔版画の技法の一種である。インクが通過する穴と、インクが通過しないところを作ることで、版画の版を製版し、印刷する技法である(図8)。このシルクスクリーン技法では、絵具を重層的に重ねることで色彩を構築し、イメージを再現することが出来る。絵具の擦れやズレすらも、レイヤー的な見え方になるのである。

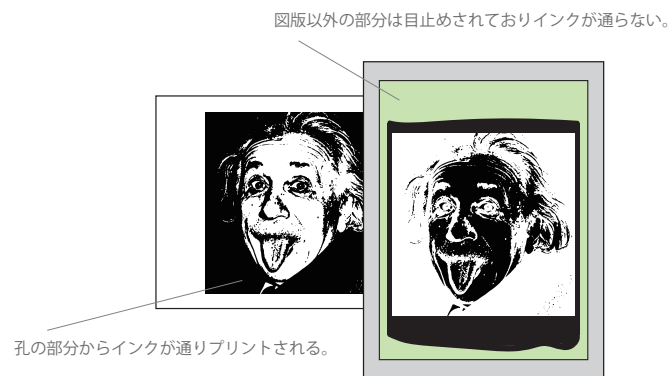


図8 シルクスクリーン技法、プリントの原理 (筆者作成)

第2節 撮影と投影、積層するイメージ

現在の景色、わずかに過去の景色



図9 増田将大「Interval of time #2」シルクスクリーン、アクリル絵具、カンバス、木製パネル 180×228cm

私が現在、作品のモチーフとしているのは、「ある空間と時間」である。自身のアトリエや、巨大なガスタンクがそびえる風景、川辺と雑木林、とり留めのない既視感のある景色などである。それらをモチーフに撮影とプロジェクションを繰り返し、その空間に流れる時間を一つの画面に固定しようと試みている。例えば図9の「Interval of time #2」(2016)は、アトリエ近くの野池を撮影し、少し時間を置いて、日が暮れて景色がわずかに変わった後に、先に撮影したイメージを同じ場所にプロジェクターで投影し、再び同じ視点で撮影している。この行程を何度も繰り返す。そのようにして「現在の景色」に、「わずかに過去の景色」が幾重にも重なっていく。そしてそのイメージを、4原色の階調に分け、シルクスクリーンを用いて塗り重ねていく。ここでの「現在」と「過去」は、実在の物体とプロジェクションの光による図像、つまり「実像」と「虚像」から成っている。しかし作品の画面上では、シルクスクリーンの多重製版によって、どこまでが実像でどこまでが虚像なのか、その境界はとても曖昧になっていく。この実際の空間に、その場のわずかに過去の画像をプロジェクションする手法は、時間の重なりを視覚化したいという狙いから生まれたものだ。

「時間」は絵画の歴史の中でも長年のテーマであり、普遍的なモチーフでもある。また時代が進むにつれて時間の捉え方が変わったことで、表現の仕方もまた様々である。写真が生まれた時、絵画の在り方と役割に変化が起きたように、動画の技術が生まれたときにも、絵画に新たな意味が与えられたのだろう。

周知の通り、写真も動画もレンズ越しの光景を記録する。写真は0.00数秒の一瞬を切り取り、一枚のフィルムに焼き付ける。動画は、数秒から数時間、あるいは数日間の光景を切り取り、無数のコマに焼き付けて再生する。それに対して絵画は、一枚のキャンバスに描かれる、いわば写真や動画のたった一コマの情報量に過ぎないようにも思える。しかしながら、一枚のキャンバスであるからこそ、どのような形を描き、どのような色彩で描くか、どのような道具と材料で描き、どのようなプロセスで描くかといった、それぞれの意味が強調されているとは言えないだろうか。

筆触・色彩の分割

例えば印象派の画家たちは、かつて現実を不動の実体としてではなく、刻々と変化する現象として捉え、ある瞬間に個人の目に映った視覚世界を描こうとした(図10)。風景をそのまま写實的に描くのではなく、まぶしい光の輝きやうつろいなど、目の前に映った(感じた)一瞬のビジョンを捉え、風景によってもたらされた感覚を表現したのである。そのために彼らは、細部を緻密に描くことよりも、絵画全体を見たときに起こる視覚効果を重視し、原色の絵具による短い断続的なストロークを並べて、あざやかな色彩が振動しているかのように描いた。



図10 クロード・モネ「積みわら - 夏の終わり、朝の効果」 油彩、カンバス 60×100cm 1871年

これは、「筆触分割」あるいは「色彩分割」と呼ばれる技法である。筆触分割とは、絵具をできるだけ混ぜ合わせず、原色に近い絵具の小さなタッチを並べることである(図11)。これにより、画面全体に明度と輝きが維持され、躍動感の高まりと、微妙な色調の変化や空気の揺らぎを表現することができるようになった。通常はパレットの上で色を混ぜてからキャンバスに乗せるが、この場合はそうではなく、私達の網膜の上で色が混ざるということになる。絵具を混ぜて色が暗くなってしまうことを防ぎながら、視覚的には筆触どうしの色が混ざって見えるという効果が得られたのである。

図 11 はモネの「積みわら - 夏の終わり、朝の効果」の細部である。左の図を見ると鮮やかなタッチの集積であることが分かるだろう。右の図は少し引いた図であるが、今度は鮮やかなタッチの集積が、積み藁の光や影になり立体感を描き出していることが分かる。



図 11 クロード・モネ「積みわら - 夏の終わり、朝の効果」(細部)

このように一枚の絵の絵具の使い方から、写真では知り得ない情報を読み取ることが出来る。そこでは、記録されたリアルな光景以上に、作者の主観的な感覚が表現されているのではないだろうか。この写真や動画技術の発展が、アナログな絵画というメディアを、時代に埋もれさせるのではなく、むしろ際立たせていると私は考える。イメージやビジュアルを作る技術が発達した現代であるからこそ、アナログな技術を用いることが、印象派の時代とは違った意味を持ち、作品のコンセプトを強調するのだ。

シルクスクリーンの多重製版

前述の「Interval of time #2」(2016、図 9) は、物理的な構造で言えば、木製パネルの上にキャンバスを張り込み、ジェツソを何層もコーティングした上から研磨を繰り返してつくった下地に、シルクスクリーンを用いてアクリル絵具を塗り重ねることで、イメージを表出させている。



図 12 増田将大「A village of stories / 制作記録動画」堀籠宏幸 撮影 2019 年

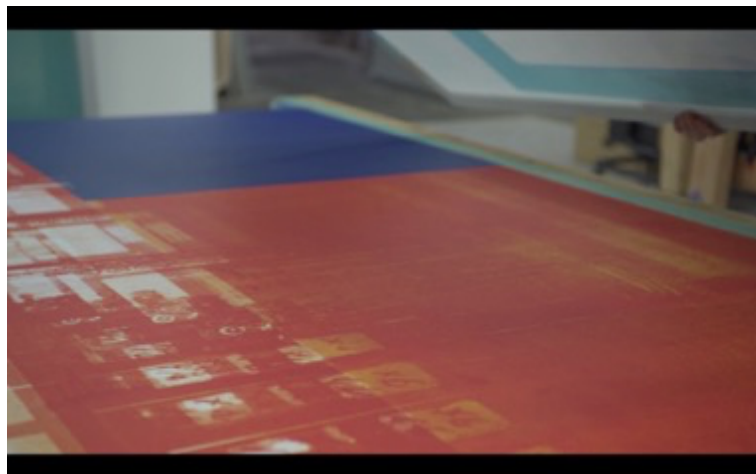


図 13 増田将大「A village of stories / 制作記録動画」堀籠宏幸 撮影 2019 年

この物理的な構造は、真新しい素材を用いているわけではなく、革新的な手法でもない。しかしアトリエを撮影し、プロジェクションを繰り返してつくったイメージを、ただ出力するのではなく、シルクスクリーンで刷り重ねることで、撮影、プロジェクションの行為、制作工程がリンクしていると感じるのだ。

撮影とプロジェクションを繰り返すことで、「撮影時の現在」のイメージが積層していく。「撮影開始時に現在」であった瞬間が、「次の撮影時には過去」になり、「その時点での現在」に投影され重なっていく。これが何度も繰り返される。そしてその工程を反復するかのよう、何度も版を刷り重ねることで、単色のイエロー、マゼンタ、シアン、ブラックの順にイメージが積層し、やがてカラーの完成イメージが

現れるのだ（図 12,13）。その際、シルクスクリーンの多重製版による制作では、私自身がコントロールしきれない僅かな擦れやズレが生じる。この擦れやズレでは、肉筆の筆致の擦れなどとは違い、積層している色のレイヤーが強調される。その色のレイヤーは、物理的な版と絵具のレイヤーであると同時に、プロジェクションされたイメージのレイヤーを視覚化する、時間の積層でもあるのだ。

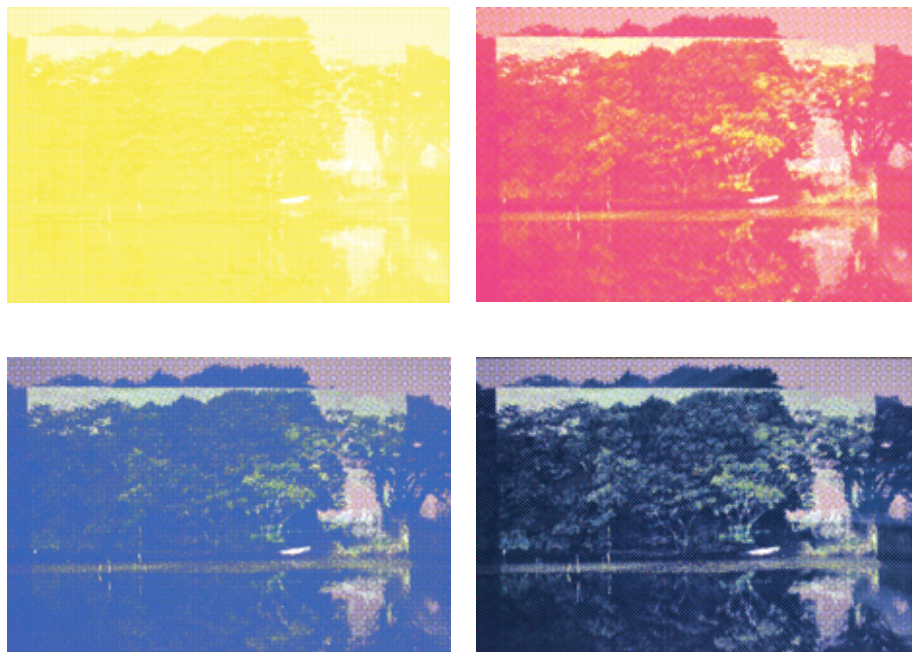


図 14 シルクスクリーンの4色製版の工程。

図 14 は、シルクスクリーンの4色製版の際に、各色を塗り重ねる工程を表している。左上イエロー、右上マゼンタ、左下シアン、右下ブラック、という順に塗り重ねている。この単色のドットの重なりが印象派の筆触分解のように、人間の網膜に作用し、カラーのイメージを見ているかのような錯覚を起こす。

撮影とプロジェクションは、時間の概念を視覚化し、シルクスクリーンのレイヤーは、その視覚化したイメージを強調する役割を果たしている（図 15）。

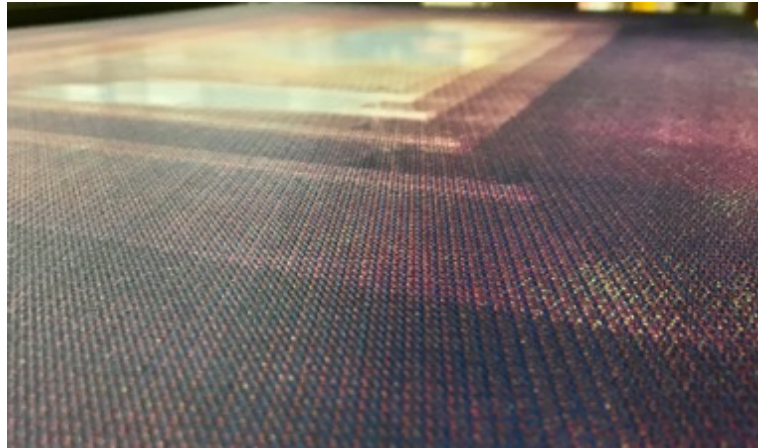


図 15 増田将大「Interval of time # 17 (details)」 60×90cm 2016 年

第 3 節 映画フィルムをヒントとした手法

スクリーンの共有

私が撮影とプロジェクションを繰り返す手法に至った経緯は、序章でも述べたように幼少期に多くの映画を目にしていたことに起因している。映画のストーリーそのものにも目を輝かせて興味を持ったが、同じように映画館で大画面いっぱいにストーリーが展開される空間そのものにも興奮を覚えた。

映画の上映中、観客は館内に 1 時間から長ければ数時間ほど隔離され、座席に座ってスクリーンを眺めて過ごすことになる。時には誰かのすすり泣く声や、笑い声も聞こえ、シリアスな場面では、物音をたてないよう声を潜めて映像に見入る。上映中はスクリーンの世界に没入することができる、不思議な時間。外界に流れる平凡な日常の時間とは別の、刺激的な時間を味わうことができる。そして同じ館内に居た観客と、同じ刺激的な時間を共有出来ることが、たまらなく楽しかったのだ。

この没入感を、作品でも体験することは出来ないかと考えたところから、次の制作が始まった。館内が暗闇に包まれ、スクリーンに映写機から光が放たれる瞬間、観客の意識はそのスクリーンに集中する。そして外界のことを忘れて、映画のストーリーに没入していく。外界に流れる時間から遮断された観客達は、一つの時間軸上で同

一方向を向いて進んでいくのだ。映画館という特殊な空間は、私にとって大きな思い入れのある体験であり、上映時間中はスクリーンの映像だけに没頭できる空間づくりが、今の私の制作のヒントとなっている。

くり返される重層化

図16,17 は、香川県の小豆島で制作した際の様子である。小豆島は映画やテレビドラマなど、様々な映像作品のロケ地となっている場所である。



図 16 増田将大「A village of stories / 制作記録動画」(山田寛 撮影) 2019 年



図 17 増田将大「A village of stories / 制作記録動画」(山田寛 撮影) 2019 年

映画「二十四の瞳」(1954年)をはじめ、数々の物語の舞台となった小豆島で、実際にその場所に流れた時間に沿うように、幾つもの並行する時間が存在しているように思われた。この一つの地に多くの物語が存在し、それぞれが展開されたことを、数々の景色とともに時間を切り取って制作した作品を、現地のギャラリーで展示した(図18)。



図 18 増田将大「A village of stories / 小豆島での展示会場」(筆者 撮影)

撮影した風景の画像を、同じ場所にプロジェクションする時、屋外での撮影の時は日が暮れていなければならない。つまり周辺の景色は真っ暗であることがほとんどで、プロジェクションされたフレーム部分のみが四角く輝いている。その四角いフレームの中で、複数の過去の景色が連続する。この時、フレームの中に映し出されているプロジェクションの画像は、過去の景色であり、フレーム外に広がる実際の景色は現在である。

この手法は、映画フィルムとスクリーンの構造をもとに考え出したものである。映画フィルムが映写機にセットされ、光があてられて、1コマがスクリーンに映し出される。そして次々にコマが映され、映像が進行していく。1コマを最小単位として、映像の時間が進んでいくのだ。私の撮影とプロジェクションの工程では、撮影とプロジェクションを繰り返すことで、一瞬を切り取って視覚化する。そしてその1フレームが、作品上での時間の最小単位となって連続していく。

実際の空間では、時間の最小単位を知るすべは無いように思える。そもそも本来

は時間に単位など無いのかもしれない。仮に「プランク時間」⁴を最小単位とするならば、認知することは不可能だ。しかし撮影して切り取った瞬間を時間の最小単位とするならば、その画像をプロジェクションした時には、「現在（プロジェクションの瞬間）から見た過去（初回撮影の瞬間）」が確かに映し出されている。その状態をまた撮影することで、「現在（プロジェクションの瞬間）」と「過去（初回撮影の瞬間）」の二つの瞬間が、一つの画面上に記録されているのだ。この工程を何度も繰り返すことで、一つの画面上に「実際の景色（現在）」、「プロジェクションの画像（10秒過去）」、「プロジェクションの画像（20秒過去）」、「プロジェクションの画像（30秒過去）」といった具合に、無数の瞬間が連続する（図19）。その撮影で生まれたイメージには、撮影時に経過した時間だけでなく、その場所で起きた過去の事象や、存在した人々の時間そのものの痕跡も表出させられるはずだ。

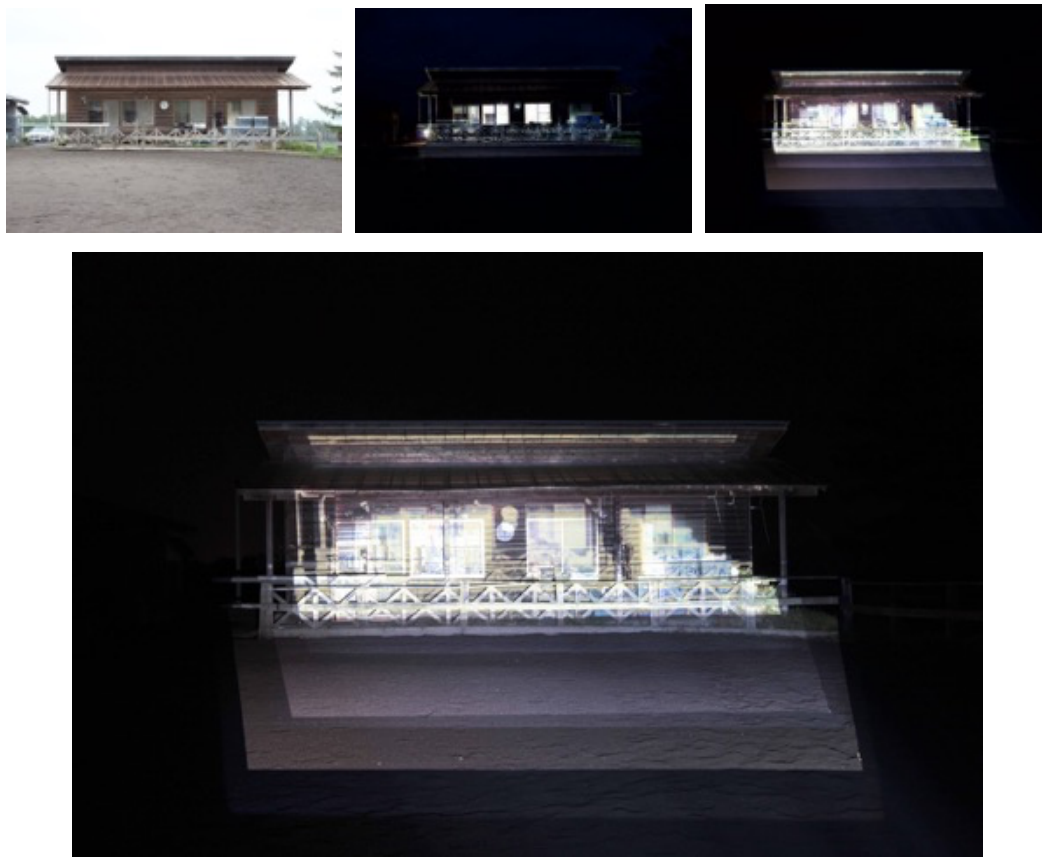


図19 Moment's シリーズの制作「長野県軽井沢の乗馬教室での撮影記録」 筆者撮影 2019 年

⁴ マックス・プランクが提唱した時間の最小単位。1 秒÷10 の 43 乗と言われている。

第2章 時間

第1節 並存する過去と現在



図20 増田将大「Interval of time # 16」シルクスクリーン、アクリル絵具、カンバス、木製パネル 190×370cm 2017 年

モチーフとしての部屋

私の作品の中には、展示される場所そのものをモチーフに制作したものがある。

「Interval of time # 16」(2017) (図20)もその一つである。展示場所は静岡県掛川市にある掛川城・二の丸御殿という建物で、1861年の再建当時の建物が残ってい

る。この場所での展示が決まった時、この空間そのものを作品にしたいと強く感じた。

この掛川城・二の丸御殿は、再建後14年間は掛川藩で使われたが、廃城と同時に勤番所と徳川家兵学校に転用され、廃藩置県とともに掛川宿に無償下附され、聚学校として使われた。その後も女学校、掛川町役場、掛川市庁舎、農協、消防署などに転用され続けた。およそ160年の長い時間の中で、様々な人々がこの空間を出入りし、多様な時間が蓄積された空間であることが想像できた。

この「Interval of time # 16」以前の私の作品は、撮影とプロジェクションを繰り返すことで、過去を積層させたイメージを描いた平面作品だったが、この作品では二の丸御殿の室内を撮影し、その画像を同じ室内の壁にプロジェクションをし(図20右上図)、それをまた撮影するという工程を繰り返した。そして、室内の壁と同じ寸法に作った支持体に、イメージをシルクスクリーンで刷り、それを壁にはめ込んで展示した(図20下の図)。本来は行き止まりのはずの壁(図20左上図)に、実際の室内と同じような空間が無数に続き、どこまでも進めそうな錯覚に陥る。

鑑賞者がモチーフの部屋そのものに立ち、目の前に過去の部屋のイメージが連続している構造になっている。つまり鑑賞者は、現実空間の現在に立ち、無数の過去を見つめる。そして自身の背後に、逆説的に未来が連続していることになるのだ。まるで鑑賞者自身が立つ空間が、連続するフィルムの一コマであるかのように感じることを狙って制作している。

また私の作品には、室内をモチーフとした作品が多数ある(図21,22)。どの室内にも直接、人物が直接写り込んではいない。しかし、つい先ほどまでは誰かが居たかのような気配を感じさせたいと考え、イメージを選んでいる。私は室内空間を選ぶ際、その部屋の持ち主が必ずいると仮定して撮影をする。自宅の自室のような私的空間というより、その部屋を使用している人物がいるように想像しながら撮影するのだ。

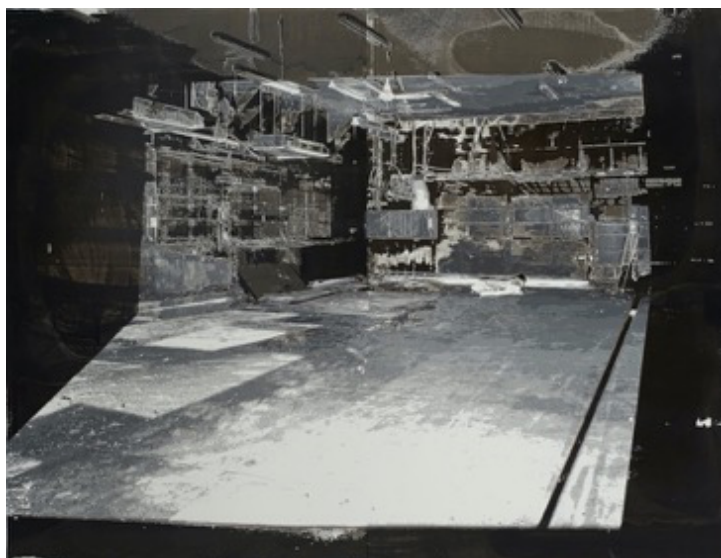


図 21 増田将大「Interval #2」シルクスクリーン、アクリル絵具、カンバス、木製パネル 128×160cm 2014 年



図 22 増田将大「Intervening space #2」シルクスクリーン、アクリル絵具、カンバス、木製パネル 90×120cm 2017

ハマスホイの無人の部屋

ヴィルヘルム・ハマスホイ（1864-1916）をはじめとする1800年代後半以降のデンマークの画家たちは、室内画を多く描いた。ナポレオン戦争の際、デンマークはフランス側についたが、参戦した結果、国家財政が破綻し、王侯貴族に代わって裕福な市民階級が台頭した。彼らが文化面で、王侯貴族に代わる新たなパトロンとなったことで、市民の価値観や好みを強く反映した、「市民の芸術」が盛んになった。絵画のジ

ジャンルでも、神話や歴史など遠い過去の出来事を扱った歴史画よりも、風景画や風俗画など、身近な自然や日常を描いた、わかりやすく親しみやすい絵画が好まれた。日常生活をモチーフとする「風俗画」の中でも、とくに屋内を舞台にした「室内画」が人気を博したのだった。

しかし20世紀が近づくにつれ、「室内画」は次第に変化した。それまでの「幸福な家庭」の風景から、「部屋」そのものが主役となり、「部屋」の美しさを描いた「無人の室内」が増えていった。

人物が描かれても、後ろを向いたり、正面を向いていても、見る側と視線を合わせようとしていない。部屋の美しさにアクセントを添えるパーツとなっている。

このような「部屋の美しさ」を描き出した画家たちのなかでも、ウィルヘルム・ハマスホイの存在は特に際立っている。彼は1898年から約10年間、彼が住んでいたコペンハーゲンのストランゲーゼ30番地のアパートの室内を、白や黒を基調とした色使いで繰り返し描いた（図23）。そこでは、住んでいるはずの人の気配も、季節を感じさせる要素も、音さえも一切が遮断され、現実ではない別の世界を覗きこんでいるかのような部屋が描かれている。空間を満たすひんやりとした空気、静けさ、そして窓から差し込む淡く繊細な光——それらは、微かなきっかけでたちまち壊れてしまいそうで、絵の前に立った者は、息を詰めて見入らずにはいられない。



図 23 ヴィルヘルム・ハマスホイ「室内-開いた扉、ストランゲーゼ 30 番地」 油彩、カンバス 1905 年

作者のハマスホイは1907年、次のような言葉を残している。

私はかねてより、古い部屋には、たとえそこに誰もいなかったとしても、独特の美しさがあると思っています。あるいは、まさに誰もいないときこそ、それは美しいのかもしれない⁵。

この言葉を踏まえると、「室内 — 開いた扉、ストランゲーゼ30番地」（図23）は、「古い部屋の持つ独特の美しさ」の究極の形を表したものの、と言えるだろう。この絵には人間はもちろん、ストーブやテーブルなど、他の作品に登場する一切の家具が描かれていない。

さながら、引っ越しのために全ての家具や荷物を運び出した後のような空間である。開け放たれた白いドアと対照をなす、黒ずんだ床。そこに残る染みが、かろうじて過ぎ去った年月を感じさせる。この空間には何ひとつ物がなく、誰もいない。

色彩や音、あらゆる要素を可能なかぎり削って残ったのが、壁や床、扉といった「部屋」をかたちづくる最低限の要素である。しかしそれらのパーツには、建物が建てられ、部屋がつくられて以来の「時間」が染み込んでいる。それらは画面の中で緊密に結びつき、一体となって絵の前に立つ者の胸に迫ってくる。それこそが、「誰もいない時にこそ」わかる、ハマスホイが見出だした「独自の美しさ」と言うべきものであろう。

ハマスホイは、無人の室内の美しさを描いた。「部屋」を表す最低限の要素のみを描くことで、その空虚な空間が持つ時間や空気感を表したのだ。私の作品の室内のイメージにも、人物は出てこないが、そこに誰かが確かに居たという存在感が残っている。

図24,25は、ホテルの一室である。ホテルの客室には、利用する宿泊客の時間が流れ、次の日にはリセットされ、また新たな宿泊客の時間が存在する。それは自宅の生活空間とは異なり、日々その部屋を利用する人々の時間である。閉ざされたプライベ

⁵ 「ハマスホイとデンマーク展」図録 東京都美術館 山口県立美術館 読売新聞東京本社 2020 年

ートな空間でありながら、それがああるタイミングで区切られ、切り替わる。このようにホテルの部屋は、時間の移り変わりが断定される特殊な空間であるように思う。ホテルの部屋には持ち主こそいないが、宿泊客の存在が必ず示唆される。どれだけ清掃が行き届いてクリーンにリセットされていても、自分の前の宿泊客の時間と痕跡が必ず残っている。箱そのものは変わらずに、痕跡を蓄積し、中身の人物と時間だけが入れ替わるのだ。私の作品にとっても、ホテルの部屋というモチーフは、現在の時間を生きながら、同時に過去の痕跡を感じさせるものであると言える。



図 24 増田将大「Moment's #42」シルクスクリーン、アクリル絵具、カンバス、木製パネル 60×90cm 2020 年



図 25 増田将大「Moment's #43」シルクスクリーン、アクリル絵具、カンバス、木製パネル 60×90cm 2020 年

このホテルをモチーフとした作品（図24,25）は、ハマスホイが描こうとした無人ゆえの空虚感と通じる。室内に残る人物の痕跡を示し、時間が蓄積された四次元キューブのような存在である。撮影とプロジェクションを繰り返し、時間の蓄積を目指す私の作品のコンセプトと、呼応するモチーフと考えている。

第2節 空間と時間

絵画とインスタレーション

私の作品は、シルクスクリーンと絵具を用いた絵画作品として展示することがほとんどである。その工程もコンセプトにとって重要だが、作品じたいはイメージを伝えるための情報であり、物体が作品の全てではない。

その手前で行なう、撮影とプロジェクションのプロセスの方が、むしろ作品の内容の大部分を占めている。しかしそのプロセスを見せるためには、絵画作品だけでは伝わらない場合もあった。例えば、展示される作品が1点のみの場合、モチーフが重要なのか、行為が重要なのか、あるいは表面的な美しさが重要なのかを、見て取るのは難しく思える(図26)。



もちろん全てが重要な要素ではあるが、作品によってそれぞれの要素の比重や、見えて欲しい順序は様々だ。これは現代アートの作品にかなり共通することかも知れ

ないが、私の作品の場合は特に顕著な問題点である。絵画作品のみでは見えにくいこのプロセスを、インスタレーションとして展示したものがある。



図 27 東京藝術大学大学院修了展 展示風景 2016 年



図 28 増田将大「Repeats」Mixed media サイズ可変 2016 年

修士修了作品「Repeats」

図27,28は、2016年に私が修士課程を修了した際の修了作品である。壁面には10メ

ートルほどの絵画作品1点と(図29左図)、2.5メートルほどの絵画作品3点(図29右図)、その撮影プロセスを再現したプロジェクションのインスタレーションを展示した。絵画作品は全て、屋外がモチーフとなっている。スタジオ付近の野池や、巨大なガスタンクが描かれている。全ての作品で、モチーフを撮影し、そのイメージをモチーフにプロジェクションをして、また撮影するというプロセスを繰り返している。そしてそのプロセスを、会場でも再現した。

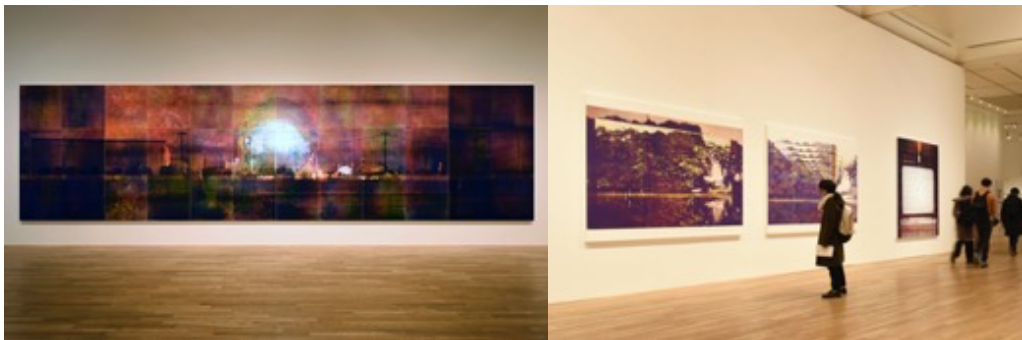


図29 右「Interval of time(265×996cm)」 左「Interval of time # 2,3(180×228cm) / Interval of time # 4(228×180cm)」 2016 年

「Repeats」(2016年、図28)は、カメラがオートで壁面を撮影し、その画像が3秒後に壁面にプロジェクションされる。次に、壁面とプロジェクションされた画像の両方が撮影され、その画像がまた壁面にプロジェクションされる。この工程を3秒間のインターバルで、ひたすら繰り返す仕組みになっている。手前の子供達が、この画像の撮影時の現在の実像であり、壁面のプロジェクションの最も濃いシルエットは、3秒前の子供達の様子である、そして次に濃いシルエットが、6秒前の様子だ。続いて、9秒前、12秒前、15秒前というように過去になるにつれて徐々に薄くなり、やがてホワイトアウトしていく。

杉本博司氏の代表作に「THEATERS」、日本では「劇場」と名付けられたシリーズがある(図30)。古い映画館やドライブインシアターなどで、映画の上映中、カメラのシャッターを開き続け、長時間露光して撮影された写真作品である。



図30 杉本博司「劇場 - アル リンリン バラブルー」ゼラチン・シルバークラウド 42.3×54.2cm 1995 年

これらの「劇場」シリーズは、映画の上映終了までシャッターを開き続け、最終的にスクリーンそのものが真っ白い発光体となって、劇場の様子を映し出している。そしてこれらの作品は、単に映画上映中の劇場に流れる時間を記録したものではなく、これまで放映された数々の映画と、それを眺めた観客たちの痕跡を含む、劇場そのものの歴史を訴えかけてくるかのようだ。この「劇場」の作品を目の当たりにした時、作品に写し出されている古めかしくも美しい劇場が歩んできた時間を、一瞬で感じた体験を印象深く覚えている。

この杉本博司の「劇場」シリーズで描かれた場の時間は、写真が持つ一瞬を切り取る特性を利用しているからこそ（実際には長時間シャッターを開いている）、写し出されたものだろう。私の作品「Repeats」（図28）では、その場に流れる時間を切り取り、壁面に貼り付けていくような写し方である。その場の時間が、まるで連続する映画フィルムのコマのように重なっていき、徐々にホワイトアウトしていく（図31）。網膜に焼きついた一瞬のイメージが、次のイメージに掻き消され、記憶の中で曖昧に掠れていくかのようにプロジェクションの光に溶けていくのだ。このプロジェクションのイメージが徐々に霞んでいく様子は、作品としては未完成に感じたが、私が漠然

と思い描いていた「記憶」が焼き付いては消えていく様子を、視覚化出来たように思えた。人間にとっての一瞬の記憶は、脳にしっかりと焼き付けたと思っても、時間が経つとやがて曖昧になっていくという実感がある。それは写真と比べて極めてあやふやであり、この世界に流れる時間を、人間の脳はとどめておくことは出来ないのではないかと、この時私は強く思った。そしてその曖昧さは、脳の容量の問題なのか、あるいは時間や瞬間という存在自体が、私が考えるようなハッキリしたものではなく、人間が勝手に作り出した妄想なのではないかという疑問を抱いた。

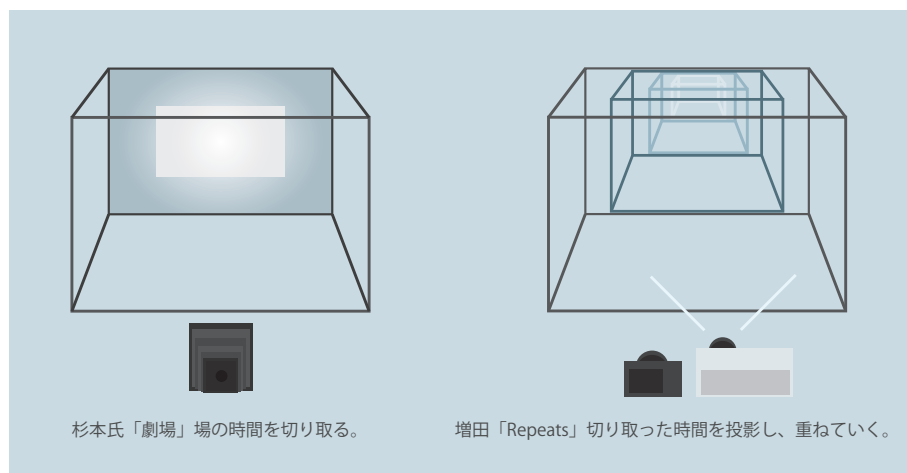


図 31 杉本博司「劇場」作品と、増田将大「Repeats」作品の構造的違い（筆者作成）

第3章 提出作品「Scattered time」-スポットライト理論

第1節 時間は流れているのではない

2通りの物理的実在

アインシュタインは1955年に、次のような言葉を残している。

過去、現在、未来の区別は、なかなかぬぐい去ることのできない幻想に過ぎない⁶。

アインシュタインは物理的実在について、等価な二つの考え方があることを説いた。

一つは実在を、「空間」と呼ばれる三次元の場所として捉える考え方だ。この考え方では、ものはそこで時間変化する。もう一つは、実在を「時空」と呼ばれる、生まれも消滅もしない不変な四次元の場所として捉える考え方だ。この二つの考え方は、主観的視点と俯瞰的視点に対応する。

数学的には、時空は四次元の空間である。四次元のうち、三次元はおなじみの縦、横、奥行の空間に対応し、最後の四次元目は時間に対応する。図32はこの考え方を示したもので、時間次元が垂直方向、空間次元が水平方向に対応している。混乱しないよう、空間は三次元のうち二次元だけを描き（x、y軸）、具体的には、地球のまわりを円を描いて回る月の軌道を表している。見やすくするため、図32での軌道は、実際の縮尺より小さく描いてあり、他にも次のようないくつかの単純化を行っている。（1）地球と月はいずれも自転していること、（2）月の軌道はわずかに扁平していること、（3）月の重力が及ぼす引力のため、地球もわずかに円運動していること。以上がこの図を見る際の前提である。

⁶ マックス・テグマーク著『数学的な宇宙 - 究極の実在の姿を求めて』（講談社 2016年）に記載されたアインシュタインの言葉。



図32 地球を回る月の軌道の二つの見方。右は空間内のものが時間変化する考え方で、左は時空内に不変な螺旋状の形があると考ええる見方。一瞬一瞬の空間（右図）は、時空（左図）の様々な水平断面に対応する。（マックス・テグマーク『数学的な宇宙』講談社 2016年 323p）

図32の右の図は、五つの異なる瞬間での空間を描いている。これら五つのそれぞれの瞬間において、月の位置はかなり異なり、地球の位置は同じである。左の図では運動が時空内に描かれた不変な「形」に置き換わっている。地球は空間内で動いていないため、時空内では垂直な円筒形として表されている。月は運動に対応し、時空内では螺旋形で表されている。時空（左）のある瞬間を水平にスライスすると、空間（右）になるということになる。銀河内の何千億もの星が運動する様子は、時空内では何千億ものスパゲッティが絡まっているように見える。

時間と空間の中に時空が存在しているわけではなく、時空の中に時間と空間が存在しているのだ。言い換えれば、私たちの宇宙の歴史が映画だったなら、その数学的構造は、映画の一コマではなく、DVD全体に対応している。

アインシュタインが、「過去、現在、未来の区別は、なかなかぬぐい去ることのできない幻想に過ぎない」と述べたのは、過去、現在、未来という概念が、時空内では客観的な意味を持たないことを指していた。図33は、時空内で、「過去」「現在」「未来」がどのように区別されるのかを表している。ある時刻で時空をスライスした「時空断面」を現在とし、その断面より上と下を、それぞれ「未来」「過去」と言うのである。これは場所に関して、「ここ」「前方」「後方」と言うのと同じことだ。実際、これらの言葉を使うとき、私たちは自分の現在位置を基準にして、時空を異なる部分に分けている。そして明らかに、自身の「前方」と「後方」は、実在性の面で

どちらかが優越するわけではない。実際、今わたしの前方にあるもの(未来)も、前方に歩いていけば、いつか後方(過去)になるし、現在わたしがいる場所も、前方を歩く人からすれば後方にあるのだ。それと同じように時空では、「未来」の实在性は「過去」とまったく同等であり、現在わたしの未来にある時空領域の一部は、未来には私の過去になる。時空は変化のない静的なものであり、实在性は時空のどの部分でも同じで、全ての部分が等しく实在しなければならない。



図 33 「過去」「現在」「未来」の区別は右図の視点のみで存在し、左図の数学的構造を観察する視点では存在しない。(マックス・テグマーク『数学的な宇宙』講談社 2016 年 326p)

要するに、時間は幻想ではないが、時間の“流れ”は幻想なのだ。時間変化もそうであり、時空内では未来はただ存在し、やってくるものではないし、過去は消え去るものではない。

ここまでは、マックス・テグマークの著書『数学的な宇宙-究極の实在の姿を求めて-』(2016年)の中で語られる、アインシュタインの相対性理論に基づく考えだ。ところが図33の左図では、時間軸に対して「過去」「現在」「未来」の区別はなく、時間と共に運動する月の軌道が螺旋形に描かれている。つまり、着目した瞬間に月がどの位置にあるかで、その瞬間がいつなのかを表すことになる。この図解では、すべての時間が、物理的に四次元上に存在し、その中で着目した瞬間を、「現在」として認識するという考えである。

この考えは、私がこれまでに時間に対して抱いていた認識とは少し違っていた。

私だけでなく多くの人々にとって、時間は“流れている”という認識ではないだろうか？例えば、過去の事柄を悔やむことは、誰でもあるだろう。昨夜、早く寝ていれば今朝は慌てずに済んだのに。出掛けに傘を持って出ていれば、雨に降られずに済んだのに。あの時こうしていれば、こっちを選んでいたら、等々。流れは不可逆的で、もしも別の選択をしていたら、未来は違っていたはずという事が多々ある。まるでドリフのコント「もしもシリーズ」（図34）のように、同じシチュエーションで違う現実が何パターンも起こりうるということを、ふと想像させられる。



図 34 「ドリフターズコント-もしもこんなそば屋があったら-」

しかし、時空の図(図33)のように、時間軸が四次元目として物理的に存在しているとするならば、過去も未来も四次元の現実の一部であり、自分自身がどう立ち回っても、未来に変化が起こることは無い。現実そのものを切り取って、差し替えることが出来ない限りは、「もしも」という違う未来は起こり得ないのである。過去を変えれば未来が変わるというのは、タイムトラベルを扱った映画でもセオリーのストーリーだが、残念ながら近年の四次元物理の観点では、否定される事象のようだ。「アベンジャーズ/エンドゲーム」(原題: Avengers: Endgame、2019年)の中で、過去に戻って現在の状況を打破しようと提案するキャラクター達に対して、ブルース・バナー博士が「もしも君が過去に行けば、その過去が君の未来になり、元々いた現在は過去になる。未来が過去に影響を与えることはできない」と諭すシーンがある。さらに反論するキャラクター達に対して、博士は「ターミネーター」(原題: The Terminator、1984年)や「スタートレック」(原題: Star Trek、1979年)、「ある日どこかで」(原題: Somewhere in Time、1980年)、「ビルとテッドの大冒険」(原題: Bill & Ted's Excellent Adventure、1989年)、「ダイハード」(原題: Die Hard、1979年)といった、タイムトラベルの描写がある往年の名作映画を引き合いに出し、「あれは全部嘘だ」と一蹴する。

仮にタイムトラベルが実現したとして、過去に行き、傘を忘れそうになる自分に、雨が降るから傘を持って行けと伝えることが出来たとしても、その経験をした自分が残るだけで、現在の自分の手元に傘が出現する事はない。つまり、過去に行ったという出来事が、自分の現在になるだけなのだ(図35)。



図 35 「タイムトラベルをした場合の未来への影響」(筆者作成)

「タイムトラベルが可能かどうか」は措くとしても、時空に時間次元が物理的に存在するなら、過去に起きたことも、これから起こることも変わることはないし、何らかのきっかけを与えて変えることも出来ない。チープな言い方をすれば、「運命は変えられない」ということになる。私は、チープなこの言葉こそが、時間が流れているのではなく、ただそこに存在しているだけだという理論の肝なのだと思う。

我々が、日々生きている中で起きていること全てが、四次元の時空に元々存在していることだとしたら、毎日仕事をしたり、作品をつくったり、右往左往しながら自身で選択したことも、全て元々存在していたことになってしまう。価値観や可能性を創造するアーティストにとっては、未来に対する創造の可能性がゼロと言われているに等しい。

第2節 スポットライト理論

散在する「過去」「現在」「未来」

アインシュタインが説いた、不変な四次元という時空理論を、量子力学の誕生の後、さらに発展させたものに、「スポットライト理論」(または「ムービングスポットライト理論」)⁷というものがある。マサチューセッツ工科大学の哲学助教授であるブラッド・スコウ博士が提唱したこの理論は、四次元の同じ時空のなかに、「過去」「現在」「未来」の全ての瞬間が散在し、それぞれの瞬間に、まるでスポットライトが当たるように観測された瞬間が、「現在」として認識されるというものだ(図36)。

スコウ博士は、「ある出来事」が過去になるという現象は間違いであり、時空間はブロック宇宙論の法則に従い、「過去」「現在」「未来」を同時に内包していると考え。彼はこの現象を、「(時空間の) 一時的な散在」と呼び、「私たちはある特定の時間(現在)にのみ存在しているのではなく、全ての時間に同時に存在しているのだ」とする。

⁷ ブラッド・スコウ著『Objective Becoming』(オックスフォード大学出版局 2015年 第6章 The Moving Spotlight Theory is Consistent)

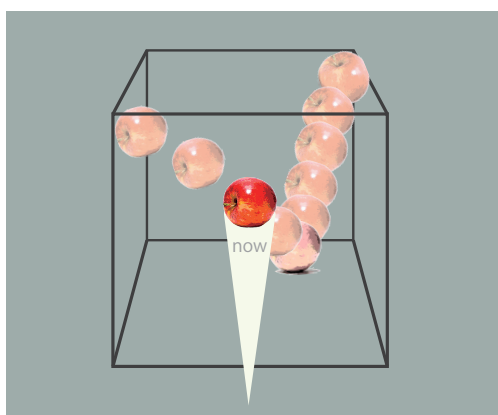


図36 「スポットライト理論」(筆者作成)

このスポットライト理論によれば、いくつもの瞬間が無数に存在し、我々が認識している今という瞬間が「現在」であり、「過去」とは我々の記憶であり、「未来」は我々の想像であるのだ。つまり時間とは、我々の認識の産物であって、実際に時間が流れているということではない。そしてこの理論では、タイムマシンによる過去への操作(作為)と、それによる未来への影響が無いというパラドックスのつじつまが合う。全ての瞬間が四次元の同じ時空の中に存在しているのなら、まず自分が経験した「過去」が存在し、その過去へ実際にタイムトラベルをしたら、その「過去」は新たな瞬間となり、自分が経験した「過去」と、「タイムトラベルした先の過去」は、別々の瞬間となるのである(図37)。

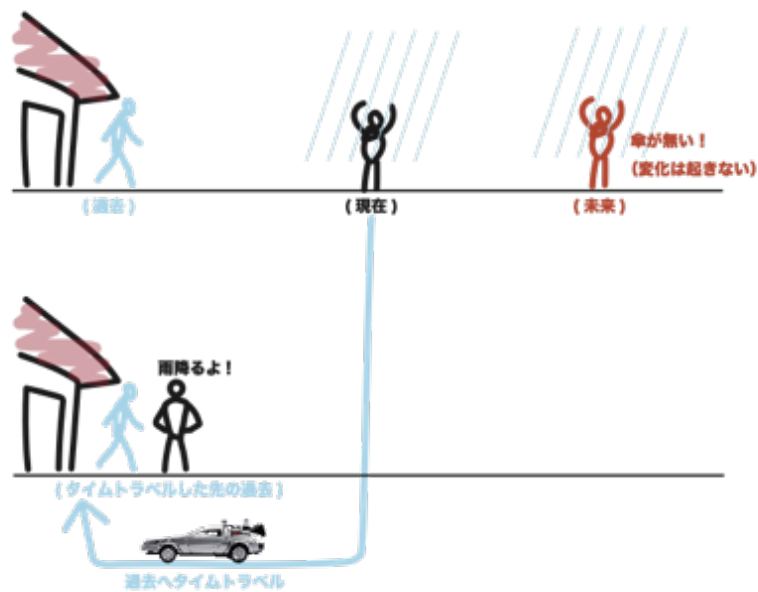


図 37 「タイムトラベルをした場合の未来への影響(スポットライト理論のケース)」(筆者作成)

このように「過去」と「タイムトラベルした先の過去」が並存するという事は、同時刻の平行ワールドが存在するということになる。突飛なようにも思えるが、順を追って整理していくと次のようになる。

「自身が経験した過去」と、「タイムトラベルして変化を加えた過去」には、それぞれ別の未来が存在する。「変化を加えた過去の未来」は、「自身が経験した過去における未来」とも「現在」とも交わず、新たな別の瞬間として存在する。このような様々な選択からなる無数のパターンが、四次元の時空の中に存在しているのだ。つまり「過去」「現在」「未来」だけではなく、「過去(パターンa,b,c,・・・無限)」、「現在(パターンa,b,c,・・・無限)」、「未来(パターンa,b,c,・・・無限)」というように、全ての瞬間に、全てのパターンが量子的に存在しており、そのどれが観測されるか(スポットライトがあたるか)で、「現在」が決まっているのだ。

映画「インターステラー」(原題: Interstellar、2014年)の中で、主人公のジョセフ・クーパーが、ブラックホールの内側(特異点)に突入するシーンがある。そこには、自身の娘であるマーフィーの本棚の並ぶ部屋が、無数に連なって存在していた。それはマーフィーの部屋の無数の瞬間を、連続させて物理化した四次元超立方体であ

った(図38)。クーパーは、その連続する無数の瞬間をスクロールして、マーフィーが部屋にいる瞬間を見つけ、コンタクトを試みる。



図38 「インターステラー」(原題: Interstellar、2014 年)



図39 マウリッツ・コルネリス・エッシャー「凹凸」 リトグラフ 275×335cm 1955 年

四次元キューブの中では、認識した瞬間にコンタクトが出来る。まるでエッシャーの作品(図39)を思わせる無数の奥行きと、認識したものが見えてくるような錯視的なビジュアル(図38,39)は、あくまでインターステラーのストーリー上のフィクショ

ンではある。しかしもし、我々の生きる宇宙にも、無数の瞬間、無数のパターンが散在しているのなら、第3章 第1節で触れた「もしも別の選択をしていたら（未来は違っていたはず）」という事も、起こり得るのではないだろうか？

アインシュタインが、「実在を時空と呼ばれる、生まれも消滅もしない不変な四次元の世界」として捉えたことで、未来も過去も変えようのない物理的存在であるように思えた。しかし、各瞬間が無数に存在し、そのパターンが無数に存在し、その観測（認識）が我々自身に委ねられているとしたら、未来に対する可能性はゼロではなく、むしろ無限であるとは言えないだろうか。

博士審査展の提出作品である「Scattered time」(2020、図45)は、展示会場をカメラが捉え、撮影したイメージをプロジェクターで壁面に投影する。そしてその投影したイメージと実像とを、また記録し投影する。その機材は2ユニットあり、それぞれ展示空間の対角に設置されている。

- ・まずユニット1が、投影されたイメージと実像を撮影する(図40)。

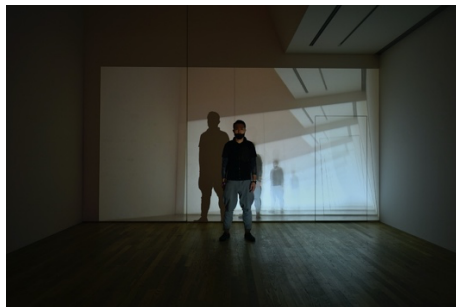


図40 「Scattered time(ユニット1のみ可動)」

- ・同じくユニット2も、投影されたイメージと実像を撮影する(図41)。そしてそれぞれが、それを投影する。

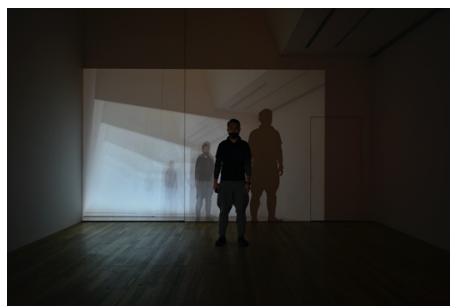


図41 「Scattered time(ユニット2のみ可動)」

・次に、ユニット1は、自身が投影したイメージと、ユニット2が投影したイメージを同時に撮影し、投影する(図42)。



図 42 「Scattered time(ユニット 1、2 両方可動)」

・そしてユニット2も、自身が投影したイメージと、ユニット1が投影したイメージを撮影する。この時、ユニット1の投影するイメージの中には、画角のズレが生じている。

・それをまた撮影することで、ユニット2の画角もズレていく(図43)。

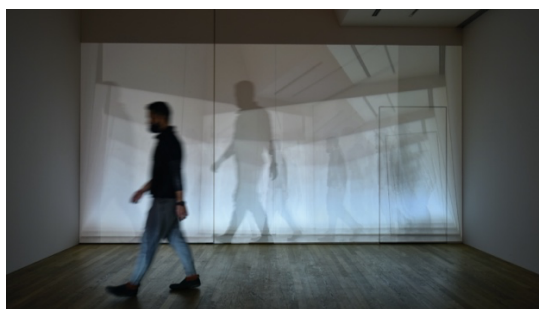


図 43 「Scattered time(ユニット 1、2 両方可動、数秒間経過)」

そのようにして、このエラーが繰り返し起きる(図44)。このエラーこそが、実際に存在した過去だけではなく、無数に起こりうる瞬間のパターンを視覚化したものとなる。

我々が観測できる「現在」は、本来、一瞬1パターンのみであるはずだが、クーパーのように何らかのアクションを起こすことで、複数あるいは無限の瞬間とパターンを、目の当たりにする事ができるのではないだろうか。ブラックホールのような超

重力があれば、時間を物理的に超えることが可能になるかもしれないが、今のところそれを試すことは出来ない。あくまで仮説と想像を膨らませることしか出来ないが、その想像のどれかに答えがあるのかも知れない。そしてこの作品で、その可能性を体感したいと私は考えている。



図 44 増田将大「Scattered time」Mixed media 2020 年

スコウ博士が提唱するスポットライト理論では、我々が暮らすこの宇宙は、無数の瞬間が散在する四次元の時空としてある。そしてその無数の瞬間の、どれかにスポットライトが当たる（観測する）ことで、その瞬間を「現在」として認識している。しかしそのスポットライトを、一体誰が当てているのか(観測しているのか)という部分に関しては、詳しくは追求されていない。我々の意識がスポットライトとなって瞬間を物理的に認識しているのか。4次元よりも高次元の存在が、スポットライトを当てているのか。今後、宇宙次元や時空間の研究が進めばスポットライト理論のような仮説だけでなく、実証がなされていくのかも知れない。

第3節 提出作品「Scattered time」

スポットライト理論と作品との差異

「Scattered time」(2020、図44)は、一見するとスポットライト理論を具象化したようにも見えるかもしれないが、スポットライト理論のように、無数の瞬間の中のどれか一つを観測するのではない。「現在」と「それ以外の無数の過去」を、同時に目の当たりにするのだ。そしてそれを観測するのは、鑑賞者それぞれである。起こりえた過去のパターンを無数に再現し、それを同時刻の同空間に表出させることで、鑑賞者は、その無数のパターンを視覚体験することになるのだ。仮に、ユニット1から投影されるイメージをパターンA、ユニット2から投影されるイメージをパターンBとする。パターンAはユニット1の画角(視点)に対応し、パターンBはユニット2の画角(視点)に、それぞれ対応している。しかし鑑賞者が目にするのは、そのいずれの視点でもない。実際に目にするのは、鑑賞者それぞれの立ち位置からの画角である。そして、パターンAとパターンBに加え、実在の空間も視界に捉える。パターンAとパターンBの両視点を、客観的に並列して目撃する、いわば第3の視点となるのである(図45)。

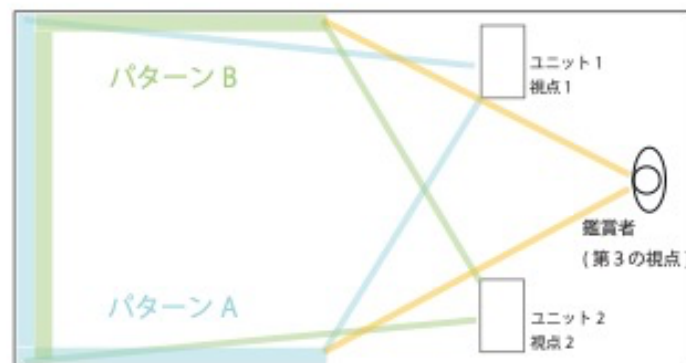


図 45 「Scattered time」における三つの視点 (筆者作成)

「過去の瞬間の無数のパターン」は、カメラとプロジェクターのユニット2つが、撮影と投影を繰り返す際に発生する画角の「ズレ」として、表出される。この「ズレ」こそが、「自身の体験した過去」と「平行に存在する過去」として、それを

認識させるきっかけになるのではないかと私は考えている。第1章や第2章で解説した私の過去作品(図46)でも、プロジェクションと実像の重なりが、イメージのズレとして画面上に起きている。そしてこのイメージの重なりとズレが、「現在」と「過去」を、一つの画面で同時に表すための要素となる。つまり私の作品において、「ズレ」は単なる視覚効果ではなく、核心とも言える部分である。



図 46 「シャイニングと自室 #1 (2011)」 「Intervening space #2 (2017)」 「Moment's #42 (2020)」

フィクションの中のリアリティ

イメージの「ズレ」による効果は、実際の空間で制作する際に発生することに意味があると、私は考えている。フォトショップを使えば、似たようなイメージを作ることには簡単にできる。しかしデジタル上のデータで作成するのと、実在の物体や景色に、過去のイメージをプロジェクションするのとでは、全く意味が違ってくるのだ。

序章では、幼少期に 1970 年代 ～ 80 年代を中心とするアメリカの SF 映画やホラー映画などに、フィクションと分かっていながらも妙なリアリティを感じた経験を述べた。それは、CG(コンピューターグラフィックス)が普及する前の、映像時代特有の模型や特殊造形を使用した生々しい表現が、そのリアリティさを感じさせたのではないかと考えている。

CG は、模型やセットでは再現が難しい刺激的な映像を作り出すことができる。近年の映画のほとんどは、CG 技術を用いた映像エフェクトが多用されている。しかしそれらは、模型やセットを用いた旧映像技術が持つ、生々しい表現を再現することは難しい。なぜなら CG の映像では、無駄なノイズが排除されてしまうからである。例えば車が爆発するシーンを作るとしたら、CG の場合は物理演算などを用いて、車のパーツの吹き飛び方や、炎や煙の上がる動きなどを意図的に作り込んでいく。そし

てコンピューター上での操作により、迫力のあるカメラワークやアングルでの撮影が可能となっている。さらには情報が編集されて見やすくなっており、表現がスムーズに伝わる。しかしその反面、スムーズ過ぎる表現のために、淡白な映像になってしまうことが多い。一方、車体やセットを実際に爆発させて撮影した映像では、物理演算での想定以外の動きも発生する。複雑な状況であればあるほど、不確定要素が多くなり、見づらい映像になってしまったりする。トリッキーなカメラワークは実践しづらく、失敗すれば撮り直しに費用がかかる。しかしその代わりに、そうした一見ノイズとも取れるような要素が、CG では描けない生々しさを生み出すのだ。

映画「インターステラー」(原題: Interstellar、2014 年)のクリストファー・ノーラン監督は、劇中に登場する 3 機の宇宙船について、CG での制作よりもミニチュアの方が質感では勝ると判断し、全長 7m 以上もある宇宙船の模型を製作した(図 48)。さらに、マーフィーの部屋の無数の瞬間を物理化した、四次元超立方体までもセットで再現した(図 49)。CG やグリーンバック撮影での合成映像を極力避け、その場でライブ撮影することをベースとしたのであった。



図 48 「インターステラー / レインジャー号のミニチュアセット」2014 年 ワーナーブラザーズエンターテインメント社、パラマウントピクチャーズ 全著作権所有



図 49 「インターステラー / 四次元超立方体セット」2014 年 ワーナーブラザーズエンターテインメント社、パラマウントピクチャーズ 全著作権所有

ノーラン監督は次のように語る。

ミニチュアを使った撮影では、思いがけないことや計画不可能なことを見せてくれるから素晴らしい。それは偶発的な幸運だと思う。ランダムな要素によって生命を感じさせる映像になる⁸。

私は作品制作において、これと似たようなことを感じている。フォトショップによる画像の調整など、デジタルの作業は活用するが、アナログの動作が入ることでビジュアルにも生々しさが生まれ、作品のリアリティを強固なものと考えているのだ。例えば風景モチーフの作品で言えば、画角を固定したカメラで、時間をおいて繰り返し撮影し、フォトショップを使って半透明に重ねていけば、複数の時間のレイヤーを、一つの画面に重ねた状態を再現することが出来る(図 50)。しかしこれはあくまでデジタル加工であり、PC モニター上で見ることになる。そのため実際の空間に、過去の時間を可視化する事は出来ない。一方でプロジェクションの工程を入れた

⁸ クリストファー・ノーラン監督「インターステラー」公開時のインタビューでの言葉。

制作では、撮影や編集はデジタルデータによる作業だが、プロジェクターで実際の空間に投影を行い、そこに過去のイメージを出現させることが出来る(図 51)。そしてプロジェクションのイメージは、実物の木の幹や枝葉の立体感に沿うように歪みが生じ、水面からの水蒸気に乱反射しながら実像に重なる。これにより、想定外のイメージの湾曲や、光の屈折が加わる。プロジェクションによる制作では、このような情報量が付加され、自身が時間のレイヤーの中にいるような生々しい感覚を体感する。



図 50 フォトショップによる時間のレイヤー(規則正しい画像が続く) (筆者作成)



図 51 撮影とプロジェクションによる時間のレイヤー(連続する過程でノイズが生じる) (筆者撮影)

提出作品「Scattered time」(2020、図45)は、過去の瞬間の複数のレイヤーと、2つ

の視点の撮影・投影によるエラーが引き起こす無数のパターンを、より肌で感じるような狙いで制作した。プロジェクションされるイメージの中に、鑑賞者自身も映り込み、無数に発生するエラーのパターンの一部になることで、これまで述べてきた散在する瞬間と無数のパターンを実感するはずだ。

また、「Scattered time」(2020、図45)に向かい合うように、「Moment's # 37」(2020、図52)が展示されている。自身が映り込むプロジェクションの連続から振り向くと、奥行きが続く部屋が現れる。これは、過去作のMoment'sシリーズと同じように、ある一室を撮影し、そのイメージをプロジェクターで投影し、また撮影する工程を繰り返した作品だ。1視点からの無数の瞬間を、一つの画面に重ね合わせ、その無数のレイヤーが、実在しない部屋の奥行きのように感じさせる。

「Moment's # 37」(2020、図52)は、縦2.16メートル、横幅4メートルほどの平面作品である。実際の室内を見ているかのような、実寸より一回り大きなスケール感とし、画面を見渡すと、視界が覆われるように、アスペクト比を1:1.85としている。このアスペクト比は、アメリカン・ビスタと呼ばれる、日本国内でも一般的な映画館のスクリーンの比率である。

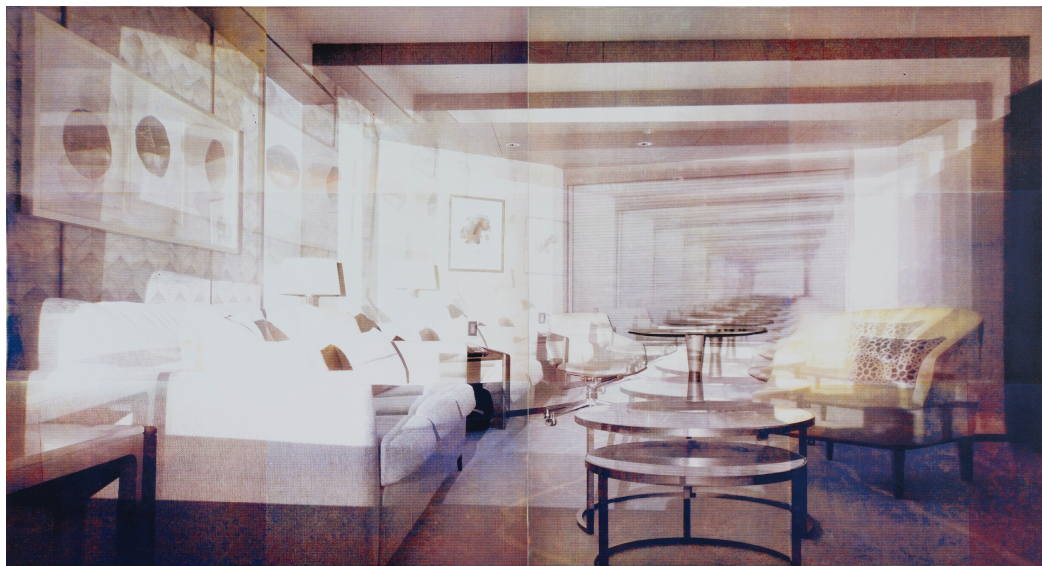


図 52 増田将大「Moment's # 37」
シルクスクリーン、アクリル絵具、カンバス、木製パネル 216×400cm 2020 年 上野則宏 撮影

「Scattered time」(2020、図45)と「Moment's # 37」(2020、図52)が、鑑賞者にもたらずであろう視覚体験が、時間について考えるきっかけとなれば幸いである。時間についての考察は、時代とともに変化してきた。アインシュタインやスコウ博士が、物理学の視点から時間概念に疑問を投げかけたように、私は作品の鑑賞体験が、鑑賞者の時間認識に刺激を与えることを期待している。

終章

序章で私は、「虚構と現実、リアルとフィクションとは何なのか」という問いを投げかけた。そして、第3章で解説したスポットライト理論の中で、我々が暮らす宇宙は、いくつもの瞬間が無数に存在し、我々が認識している今という瞬間が「現在」であり、「過去」とは我々の記憶であり、「未来」は我々の想像なのだ、ということ述べた。提出作品「Scattered time」(図44)では、スポットライト理論を視覚化し、自身が体感した上で客観的な視点で目撃する構造として、作品制作を行った。

今回の研究と制作を通しての現時点での結論は、次のようなものである。リアルとは、今この瞬間に認識している「現在」であり、我々の記憶である「過去」も、想像である「未来」も、虚構でありフィクションであると言える。無数に存在する瞬間も、無数のパターンも、誰かに観測された瞬間にリアルとなり、それ以外はフィクションだ。ポイントは観測するということである。それが、リアルとフィクションの境界だと私は考える。そしてその観測のきっかけは、多岐にわたる。新たな知識を得た瞬間かもしれないし、生活の中での体験かもしれない。現に私が幼少期の頃には、時間が流れているという感覚を、どこかで誰かから聞いた言葉で、そのまま疑わずに飲み込んでいた。無数の瞬間が散在しているなどと言われても、受け入れる余地は無かったと思う。しかしインターネットが普及し、クラウドデータや、デジタル上での並行時間の概念が当たり前になった時代だからこそ、多用な価値観や認識が受け入れられるようになったのではないだろうか。そうした技術の普及が、スポットライト理論をはじめとする新たな時間概念について知る、きっかけとなっているのかも知れない。

私は、今後の作品制作においても、「リアルとフィクション」・「時間の概念」について、さらに研究を続けていきたい。そしてアート作品の制作によって、名前についていない価値観を見出していきたいと考えている。現在の制作は、シルクスクリーンを用いた平面作品が中心だが、今後は制作に沿った他のメディアも活用し、写真や映像、その他の技術を用いて、新しい技術もクラシックな技術も、必要に応じて学んでいこうと考えている。また、いま私が実感しているのは、日本での生活や習慣の

中での時間の価値観だけである。そのため、諸外国の時間に対する価値観にも興味がある。今後は海外でのレジデンス制作や発表も、視野に入れて作品制作を続けていきたいと考えている。

参考文献一覧

- ・山田太郎「サルバドール・ダリ - ダブルイメージを発明したシュルレアリスト」『Artpedia アートベディア/ 近現代美術の百科事典』
- ・「上野の森美術館/ダリ回顧展 図録」朝日新聞社/フジテレビジョン、2006 年
- ・「西洋絵画の巨匠 (3) ダリ」小学館、2006 年
- ・スシ・マルケス監督「ダリ-科学を追い求めた生涯」ナウオンメディア株式会社(DVD)、2004 年
- ・山田太郎「印象派 - 空間と光の変化を描いた 19 世紀の前衛芸術運動」『Artpedia アートベディア/ 近現代美術の百科事典』
- ・西洋美術の歴史 7 中央公論社
- ・静岡県掛川市ホームページ
〈<https://www.city.kakegawa.shizuoka.jp/kankou/spot/rekishibunka/kakegawajyogoten.html>〉
- ・verde「ハマスホイはなぜ室内画を描いたのか？19世紀デンマークの時代背景から読み解く」『美術手帖』
- ・「ハマスホイとデンマーク絵画展 図録」美術出版社
- ・「ハマスホイとデンマーク展」図録 東京都美術館 山口県立美術館 読売新聞東京本社 2020年
- ・マックス・テグマーク『数学的な宇宙 - 究極の実在の姿を求めて』講談社、2016年
- ・アンソニー・ルッソジョー・ルッソ「アベンジャーズ/エンドゲーム」ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社(DVD)、2019年
- ・ブラッド・スコウ「Objective Becoming」オックスフォード大学出版局 2015年
- ・クリストファー・ノーラン監督「インターステラー」ワーナー・ブラザース・ホームエンターテイメント (DVD)、2014年

図版引用文献一覧

- ・ 図1 「ロボコップ」(原題: RoboCop - 1987 年)
「ロボコップ」(DVD)ソニー・ピクチャーズエンタテインメント、2006 年
- ・ 図6 サルバトール・ダリ(1904-1989 年)
「サルバドール・ダリ」『Artpedia アートペディア/ 近現代美術の百科事典』
- ・ 図7 サルバトール・ダリ「記憶の固執」 油彩、カンバス 24×33 cm 1931 年
「ダリ回顧展 図録」上野の森美術館出版
- ・ 図10 クロード・モネ「積みわら - 夏の終わり、朝の効果」 油彩、カンバス 60×100cm 1871 年
- ・ 図11 クロード・モネ「積みわら - 夏の終わり、朝の効果」(細部)
Musée d'Orsay, dist.RMN / Patrice Schmidt
- ・ 図23 ヴィルヘルム・ハマスホイ「室内-開いた扉、ストランゲーゼ 30 番地」 油彩、カンバス 1905 年
「ハマスホイとデンマーク絵画展 図録」美術出版社
- ・ 図30 杉本博司「劇場 - アル リンリン パラブルー」ゼラチン・シルバープリント 42.3×54.2cm 1995 年
「BLAKES ルイズ・ニーヴェルス|アド・ラインハート|杉本博司」DIC 川村記念美術館、2013 年
- ・ 図32 地球を回る月の軌道の二つの見方。右は空間内のものが時間変化する考え方で、左は時空内に不変な螺旋状の形があると考ええる見方。
- ・ 図33 「過去」「現在」「未来」の区別は右図の視点のみで存在し、左図の数学的構造を観察する視点では存在しない。
マックス・テグマーク『数学的な宇宙』講談社、2016年
- ・ 図34 「ドリフターズコント-もしもこんなそば屋があったら-」
「ドリフ大爆笑 30周年記念傑作大全集 DVD-BOX」ポニーキャニオン、2007年
- ・ 図38 「インターステラー」(原題: Interstellar、2014年)
クリストファー・ノーラン「インターステラー」ワーナー・ブラザーズ・ホームエンターテイメント、2014年
- ・ 図39 マウリッツ・コルネリス・エッシャー「凹凸」 リトグラフ 275×335cm 1955年
マウリッツ・コルネリス・エッシャー「M.C.エッシャー(ちいさな美術館)」青幻舎、2012年
- ・ 図48 「インターステラー / レインジャー号のミニチュアセット」2014年 ワーナーブラザーズエンターテインメント社、パラマウントピクチャーズ 全著作権所有

- ・図49 「インターステラー / 四次元超立方体セット」ワーナーブラザーズエンターテインメント社、パラマウントピクチャーズ 全著作権所有、2014年
クリストファー・ノーラン「インターステラー」(DVD)ワーナー・ブラザーズ・ホームエンターテイメント、2014年